

대중영화 속의 과학기술 이미지*

영화가 발명되어 최초로 대중적으로 상영된 것이 1895년이니, 영화의 역사는 이제 100년이 조금 넘는 셈이다. 지난 100년 간의 영화의 역사를 돌이켜보면, 이는 지난 100년 동안의 과학기술 발전의 역사와 대단히 밀접한 연관을 지니고 있었다.

여기서의 ‘연관’은 두 가지 측면에서 생각해 볼 수 있다. 우선 영화가 초기의 흑백 무성영화에서 벗어나 우리가 오늘날 보는 것과 같은 모습 — 토키(talkie)와 컬러 그리고 컴퓨터그래픽을 이용한 첨단 특수효과에 이르기까지 — 을 갖추게 되는 과정에서 과학기술의 발전이 대단히 중요한 역할을 했다는 점을 들 수 있을 것이다. 그리고 다른 한편으로, 과학기술의 발전 그리고 그 결과로 나타난 (혹은 나타날 것으로 예상되었던) 사회적 현상들이 영화 속에서 종종 소재로 다루어졌다는 점을 생각해 볼 수 있다. 이 두 가지 측면 중에서 전자를 다루는 것이 기술사(技術史)의 영역이라면, 후자를 다루는 것은 사회사(社會史)나 문화사(文化史)의 영역이 될 터이다.

이 글에서는 후자에 초점을 맞추어, 많은 사람들이 즐겨 보는 ‘대

* 이 글은 참여연대 과학기술민주화를 위한 모임편, 『진보의 패러독스』 (당대, 1999)의 233~249쪽에 실린 바 있다.

중영화' 속에서 과학기술이 어떻게 다루어졌으며, 그 결과 나타난 과학기술의 이미지는 어떠한 것이었는지를 탐구해 보려 한다.

이런 시도 자체는 사실 그다지 새로운 것이 아니다. 영화 속에서 과학기술(과 그와 관련된 미래상)이 어떤 방식으로 재현되는지에 관해서는 영상관련 주간지나 월간지들에서 여러 차례 다룬 바도 있으며,¹⁾ 이 주제에 관한 단행본도 이미 국내에 여러 권 나와 있는 형편이다.²⁾ 그러나 기존의 시도들은 애초에 SF라는 영화장르에 대한 관심으로부터 출발했거나(영화잡지에 실린 특집기사들의 경우), 아니면 영화를 과학대중화를 위한 수단으로 이용하고자 하는 동기에서 비롯된 것(지금까지 나온 대부분의 단행본들)이 대부분이었다. 그 결과 지금까지 영화 속의 과학기술 문제에 관심을 보인 대부분의 글이나 책들이 SF영화가 보여주는 디스토피아적 미래상을 스케치하는 데 초점을 맞추거나 영화 속에 나타나는 과학적 '오류'들을 찾는 작업에 몰두하는 '한계'를 드러냈다.

이와는 달리, 이 글에서 필자의 의도는 '대중의 과학이해(public understanding of science, PUS)'의 한 측면으로서 영화 속의 과학기술 이미지를 분석해 보는 것이다. 즉 많은 사람들이 즐겨 보는 영화들 속에 공통적으로 반복해서 나타나는 과학기술의 모습이 어떤 것인지를 파악하여 이를 근거로 '대중'이 과학기술에 대해 품고 있는 생각의 일단을 유추해 보고, 나아가 그것이 갖는 함의가 어떠한 것일 수 있는지를 따져 보자는 것이다.³⁾ 이러한 작업을 통해 필자

1) 예로는 《씨네21》 133호(1997.12.23.)와 《프리뷰》 창간호(1999.10.5.)의 '디스토피아' 특집을 들 수 있으며, 월간 《스크린》은 1993년에서 1994년에 걸쳐 칼럼을 연재한 바 있다. 이 중 《스크린》 연재분은 나중에 책으로 묶여 출판되었다(김진우, 1995).

2) 대표적인 것으로는 로렌스 M. 크라우스(1996;1998), 레로이 두백 외(1996), 정재승(1998;1999)이 있다.

3) 전통적인 '과학대중화(popularization)' 프로그램과 1980년대 후반 이후 등

는 영화 속의 과학기술 이미지가 '과학기술 민주화 운동'에 던져주는 함의까지도 도출해 낼 수 있으리라 생각한다.

아래에서 필자는 영화 속의 과학기술 이미지들을 크게 세 가지 범주로 나누어 구체적인 예와 함께 살펴보려 한다. 먼저 과학기술의 발전과 관련된 오늘날의 모든 문제들이 극대화되어 나타나는 영화 속의 미래 모습을 간략히 정리한 후, 이어 영화 속에서 나타나는 과학기술자들이 어떤 전형성을 띠고 재현되는지를 살펴보고, 마지막으로 과학기술의 산물들이 어떤 방식으로 다루어지고 있는지를 알아볼 것이다. 그리고 글의 끝부분에서는 이 모든 이미지들의 근원과 함께 그것이 의미하는 바에 대해 고찰해 보려 한다.⁴⁾

디스토피아(dystopia)적 미래상

앞에서 이미 언급한 바와 같이, 영화 속에 나타나는 과학기술의 모습 중에서 지금껏 가장 많이 다루어져 온 것은 SF영화에서 주로 그려 온 디스토피아적 미래상의 측면이다. SF영화들에서 보여주는 암울한 미래상은 과학기술의 발전이 궁극에 있어 정치적으로 반(反)

장한 새로운 PUS 접근이 어떤 차이가 있으며, 그 차이가 과학기술 민주화에 어떤 함의를 가져다주는지에 대해서는 이 책의 제1부에 실린 「대중의 과학이해 - 이론적 흐름과 실천적 함의」와 김동광(1999)을 참조하면 좋다.

4) 이를 위해 가장 좋은 방식은 각각의 범주들에 대해 영화 속에서 나타나는 모습들의 변화 추이를 실제 역사적 사건들에 비추어 나란히 기술하는 것일 터이다. 그러나 이는 지나치게 방대한 작업을 요하는 것이기 때문에 이 글에서는 각각의 범주들에 해당하는 주요 특징과 함께 그에 해당하는 영화들의 사례를 단순히 열거하는 정도로 그쳤다. 이미지의 역사적 변천과정에 좀더 관심을 가지고 있다면 핵물리학과 생명과학의 대중적 이미지를 역사적으로 추적한 Weart(1988a), Turney(1998) 등을 참고하기 바란다.

민주적인 가치들과 필연적으로 연결되거나 지구환경에 영향을 주어 엄청난 재해를 불러올 것이라는 전제를 기저에 깔고 있다. 여기서 한 가지 주의해야 할 것은, SF영화들에서 나타나는 '미래'란 사실상 현재의 연장에 불과한 것이며, 그것을 현재와 구분시켜 주는 것은 미래사회를 나타내도록 관습적으로 정해져 있는 상징(symbol)들 — 은빛의 제복, 위아래로 여닫는 자동차 문, 돛형 혹은 피라미드형의 건물 등등 — 뿐이라는 점이다. 미래의 모습에서 그 화려한 외양을 벗겨내고 난 후 남는 핵심은 자유로운 상상력에 의해 창조된 산물이 아니라 항상 그 상상력을 틀짓고 있는 현재의 다른 형태, 그것의 이지러진 반영이 된다.⁵⁾

디스토피아적 미래상을 전반적으로 관통하는 것은 현존하는 모순과 위기가 미래에는 더욱 심화되어 극단적인 결과를 가져올 것이라는 예측이다. 이에 따르면, 먼저 미래에는 계급모순과 권력불평등이 극대화되며, 그 속에서 과학기술의 산물들은 특정집단의 이해에 봉사하는 권력관계의 매개체가 된다. 사회는 극단에 위치한 두 개의 계급으로 나뉘고(<메트로폴리스>, <블레이드 러너>), 지배-피지배 관계를 유지하기 위한 관료제와 감시기술이 발달하여 정보의 수집·분류·통제가 체계적으로 이루어지게 된다(<THX 1138>, <1984>, <트론>, <브라질>). 특히 정보기술과 생명공학기술의 급격한 발전은 감시대상의 일거수일투족까지 탐지해 내는 일상화된 감시를 영화 속에 등장시켰다(<네트>, <트루먼 쇼>, <에너미 오브 스테이트>, <가타카>).

전지구적 전쟁(제3차 세계대전)의 위협과 이로 인한 인류 멸망의

5) 이런 생각은 Kuhn(1990)의 서문과 1부에 실린 Franklin, Ruppertsberg, Byers의 논문에서 그 근간을 이루고 있다. 이 중에서 특히 Franklin의 논문은 국내에 잘 알려지지 않은 1970년대부터 1980년대 초반까지의 SF영화들을 대상으로 하여 그것이 묘사하는 미래의 모습을 상세히 분석하고 있으니 참고할 수 있을 것이다.

위기는 미래사회를 그린 영화들이 보여주는 두번째 전형이다. 이는 20세기 중반 이후 냉전이 득세했을 때의 산물로, 그 가장 극단적인 형태는 파멸적인 규모의 핵전쟁 혹은 그와 유사한 수준의 재앙으로 말미암아 인류가 거의 멸망하고 소수의 사람들만이 살아남는다는 설정에서 출발하는 재앙 이후(post-catastrophe) 영화들이다(<해변에서>, <매드 맥스> 시리즈, <혹성탈출>). 인류 멸망의 위기가 핵전쟁이 아닌, '미친 과학자'의 잘못된 실험의 결과로 야기된 것으로 그려지는 경우도 종종 있다(<조용한 지구>, <아끼라>).

또한 미래사회에는 현재 나타나고 있는 환경오염이 더욱 극단화된 형태로 그려진다. 지구온난화로 인해 해수면이 상승하여 육지가 물에 잠기고(<위터월드>), 이상기후 탓으로 사막화가 진전되어 전 지구가 사막으로 덮이기도 하며(<탱크 걸>), 대기오염으로 인한 스모그 때문에 햇볕이 지구상에 도달하지 못해 언제나 어둡고 산성비가 끊임없이 내리고(<블레이드 러너>), 환경오염으로 말미암아 여성들의 생식능력이 사라지는 등(<하녀 이야기>), 문제는 끝간 데 없이 계속된다. 이에 더해 최근에는 유전공학의 발전으로 인해 등장한 유전자조작 생명체가 가져오는 생물오염의 위험성에 대한 경고가 증가하고 있다(<미믹>, <딥 블루 씨>).

또 한 가지 반복되는 주제는 과학기술의 발전으로 주체와 대상(도구)의 위치가 역전되는 '소외' 현상에 관한 것으로, 이는 거대화·자동화된 기술체계에 대한 인간의 무기력으로 표출되기도 하며(<닥터 스트레인지리브>, <위험한 게임>), 독자적인 의지를 갖게 된 컴퓨터가 인간을 지배할지도 모른다는 극단적인 상상으로까지 치달기도 한다(<알파벳>, <2001년 스페이스 오딧세이>, <악마의 씨>, <터미네이터 1·2>, <슈퍼팬 3>, <매트릭스>). 한편 이와 연관되지만 정반대의 경우로, 기술의 발전으로 말미암아 육체노동을 할 필요가 없어진 인간들이 지적 능력은 엄청나지만 육체적으로는 무력하고 나약한

모습으로 그려지는 사례도 종종 발견된다(<자도즈>, <지하세계의 음모>).

'미친 과학자'

한편 과학기술의 연구개발을 책임지고 있는 과학자들은 영화 속에서 '미친 과학자(mad scientist)'의 전형을 통해 그려지는 것이 보통이다. 과학사학자 스펜서 웨어트(Spencer Weart)는 1988년에 발표한 논문에서 '미친 과학자'의 이미지를 다섯 개의 하위범주 — 마술사, 괴물, 독재자, 자기희생적, 스파이 — 로 나누어 그 역사적인 전개과정을 기술한 바 있는데, 여기서는 그가 제시했던 구분을 좇아 영화 속에서 과학자의 모습이 재현되는 방식을 살펴보도록 하겠다.⁶⁾

영화 속에서 과학자들의 이미지는 우선 중세 말에서 근대 초에 걸친 기간 동안의 연금술사나 마술사가 가졌던 이미지를 연상시킨다. 많은 경우 과학자들은 일상으로부터 격리되어 사악하고 신비스런 힘이나 금기시되는 지식을 연구하는 인물로 그려진다. 이러한 연구와 실험을 통해 그는 일반인들이 보기에 기적과도 같은 일을 해낼 수 있게 되지만, 그와 동시에 예상치 못했던 결과를 초래해 자신과 공동체의 사람들을 위협에 빠뜨리고 결국 스스로 파멸하는 길을 걷고 만다. 그는 일상적인 감정을 결여하고 있거나 이를 의도적으로 회피하면서 연구에만 몰두하고 기괴한 용모를 지닌 상식 밖의 인물로 그려지며, 정서적으로 불안정하고 종종 냉정·무자비한 '천재'의 면모를 드러내 보이기도 한다.

메리 셸리가 1818년에 발표한 소설인 『프랑켄슈타인』은 이 모든

6) Weart(1988b), 이 책의 제3부에 「미친 과학자로서의 물리학자」로 번역하여 실었다.

점에 들어맞는 과학자의 이미지를 제시하였으며, 20세기 들어 수십 번에 걸쳐 영화화됨으로써 미친 과학자의 전형을 확립하는 데 결정적인 역할을 했다. 영화 속에서는 이러한 이미지가 여러 가지 형태로 나타나는데, 예컨대 <메트로폴리스>에서는 과학자가 노-자 대립 속에서 자본가 쪽을 편들어 노동자계급을 혼란시키는 역할을 맡고 있으며, <시계장치 오렌지>에서는 사회적 비행을 저지른 사람을 '개조'시키는 인물로, 그리고 <모스키토 코스트>에서는 평온한 아마존 정글에 인위적 재난을 불러오는 인물로 각각 그려지고 있다. 또한 이런 이미지는 코미디영화에서 다소 희화화된 모습으로 변형되어 등장하기도 한다(<스플래쉬>, <백 투 더 퓨처> 시리즈).

이러한 마술사로서의 과학자 이미지는 과학자가 실수로(혹은 의도적으로) 만들어 낸 괴물의 이미지와 종종 동일시된다. 즉 과학자가 창조한 괴물은 마치 『지킬 박사와 하이드 씨』가 그렇듯, 과학자 자신이 은밀하게 숨겨 온, 혹은 그의 무의식 속에 잠재해 있던 욕망의 표현이자 과학자의 분신인 것이다. 이러한 점은 '프랑켄슈타인'이 괴물의 이름인지 과학자의 이름인지를 많은 사람들이 계속해서 혼동해 왔다는 사실에서도 엿볼 수 있다. 괴물로서의 과학자 이미지의 가장 극단적인 형태는 과학 실험의 결과로 과학자 자신이 괴물로 변하게 되는 설정에서 찾아볼 수 있다(<투명인간>, <플라이>, <헐크> 시리즈). 이는 과학자 자신이 저지른 잘못에 대한 응분의 벌로 그려지는 것이 보통이다.

과학자가 일종의 희생자로 그려지는 이와 같은 경우와는 대조적으로, 과학자가 사회에 대한 적극적인 가해자로 그려지는 경우도 많다. 자신이 속한 공동체와 국가의 범위를 뛰어넘어 세계 전체를 지배하고자 획책하는 독재자로서의 이미지가 그것이다. 이는 과학기술의 사회적 영향력이 커지고 사회 속에서 과학기술자들이 전문가집단으로 등장하면서 지위가 상승함에 따라 과거에 존재하던 마술사

로서의 이미지가 확장되어 빚어진 것으로 볼 수 있다. 이러한 이미지에서 나타나는 과학기술자는 엄청난 천재성을 바탕으로 해 가공할만한 무기를 개발해 내고, 이를 기반으로 하여 자신(들)이 기준으로 삼는 ‘합리성’ — 기술관료주의(technocracy) — 을 사회 전체에 강요하려 든다(<닥터 노>, 그 외 술한 로봇메카닉 애니메이션들).

물론 과학자들에 대해 이렇게 부정적인 이미지들만이 존재했던 것은 아니었다. 많은 대중영화들, 특히 실존 인물을 모델로 한 상당수의 영화들에서는 과학자들을 인류의 복지를 위해 사리사욕없이 연구에만 몰두하는 숭고한 인물로 그려내기도 하였다. 그러나 흥미롭게도, 심지어 이러한 영화들에서조차 과학자들의 이미지는 앞서 마술사의 이미지에서 묘사한 ‘미친 과학자’와 기묘하게 닮아 있었다. 영화 속에 나타난 실존 과학자들은 일반인들과 같이 일상적인 회로 에러를 경험하는 인물로 그려지기보다는 그러한 감정을 겉으로 드러내지 않고 공동체로부터 격리된 골방에서 오로지 연구에만 전념하는 인물로 그려지는 경우가 많았다(<퀴리 부인>). 이는 미친 과학자의 전형적 이미지와 마치 거울상처럼 닮은꼴이며, 일상으로부터 벗어난, 불가해한 과학자의 이미지를 오히려 강화시켰다.

원자폭탄의 투하로 제2차 세계대전이 끝난 후 세계가 핵무기 개발 경쟁에 돌입하게 되자 이제 과학자들은 가공할만한 군사적 비밀을 움켜쥔 인물이자, 그러한 비밀을 적국으로 팔아넘겨 조국과 공동체를 위협에 처하게 할 수 있는 위험인물로 인식되기 시작했다. 이는 곧 스파이 혹은 배신자로서의 과학자 이미지로 영화 속에서 널리 나타나게 되었다(최근의 비슷한 예로는 <에일리언>). 이러한 인식을 반영하여 1950년대 이후에는 군사적 연구개발에 종사하는 과학자들에 대해 광범한 감시와 통제가 각 국에서 행해졌는데, 이는 20세기 중반 이후 과학자와 엔지니어들이 스스로 연구주제를 선정하여 연구를 수행하기보다는 대기업 내지 정부가 주도하는 거대 과

학기술프로젝트 속에서 마치 부속품과 같은 역할을 담당하여 자율성을 상실하게 되는 상황과도 겹쳐진다.⁷⁾ 자신이 일으킨 문제를 깨달은 과학기술자가 그 문제를 해결하려 시도하지만 자신에게 그런 권한이 없음을 새삼 깨닫고 좌절(혹은 파멸)하는 내용을 담은 일련의 영화들은 그런 근래의 상황을 반영하는 예들이다(<차이나 신드롬>, <드림스케이프>, <파이어스타터>, <터미네이터 2>).⁸⁾

과학기술의 쓸모없음과 치명적 결함

그러면 첨단 과학기술의 산물(또는 그것이 내포하고 있는 가치)의 묘사에 있어 영화가 취하고 있는 태도의 문제로 넘어가자. 이는 상당히 흥미로운데, 왜냐하면 많은 영화들이 과학기술의 산물을 대체로 긍정적으로 그리면서도 많은 경우 이를 그다지 쓸모가 없거나 치명적인 결함을 안고 있는 것으로 묘사하기 때문이다.

영화는 근본적으로 시각적인 매체이기 때문에, 미래사회를 그리는 문학작품들과 비교해 볼 때 훨씬 더 구체적인 형태로 과학기술의 모습을 보여줄 수 있다. 게다가 최근 영화의 특수효과(SFX) 기술의 비약적인 발전으로 영화 속에서 묘사되는 가공적인 인공물의 이미

7) 이와 관련해 흥미로운 것은 1930년대 이후 호러영화에서의 미친 과학자 이미지를 분석한 Tudor(1989a, 1989b)의 연구이다. 그는 1930년대에는 미친 과학자 ‘개인’의 개성과 사악함이 부각되었지만, 1950년대가 되면 그 초점이 과학자의 의도보다는 과학기술의 불확실함과 통제불가능성을 강조하는 방향으로 옮겨가고, 1970년대 이후에는 과학자가 아니라 과학 연구의 배후에 자리잡은 거대관료조직이 문제의 근원으로 지목받게 된다는 이미지의 변천사를 그려낸 바 있다.

8) 자율성을 잃은 과학자/엔지니어 이미지에 대한 분석은 Goldman(1989)에서 얻은 것이다.

지들은 실재와 유사한 정도를 뛰어넘어 '실재보다 더욱 실재에 가까운' 것이 되었다. 이러한 이미지들이 과학기술에 대한 긍정적인 환상을 유포하는 데 일조할 것이라는 사실은 두말할 나위가 없다. 그러나 이렇게 환상적으로 그려진 과학기술의 산물들이 실은 별다른 쓸모가 없거나 오히려 거추장스러운 것으로 드러나고, 반면 전통적인 가치나 방법이 훨씬 유용한 것으로 등장하는 사례가 많다. 예를 들면 <스타 워즈>에서는 첨단 전투장비들이 결정적인 순간에는 믿을 수 없거나 불필요한 것으로 제시되며 오히려 일종의 '감'(force)에 의존하는 것이 더욱 정확한 것으로 묘사된다(Goldman, 1989). <테몰리션 맨>이 그려내는 미래세계에서는 과학기술의 발달로 가능하게 된 새로운 현상이나 상황들(가령 사이버섹스)이 전통적인 가치와 행동체계를 그대로 유지하려는 사람들에 의해 거부된다. 국내에서도 개봉한 <월러스와 그로밋> 시리즈 역시 첨단 과학기술의 산물보다는 인간적 기지(奇智)에 더 많은 가치를 부여하고 있음을 볼 수 있다. 뿐만 아니라 다소 드물긴 하지만 대중영화 중에서도 권위적인 거대과학기술을 전면적으로 거부하고 자연친화적인 가치를 옹호하는 경우를 찾아볼 수 있다(<바람계곡의 나우시카>, <뷰티풀 그린>).

그러나 다소 소극적으로 보이는 이러한 예보다 과학기술을 더욱 치명적인 것으로 묘사하는 경우도 많다. 복잡한 대규모의 과학기술 체계는 종종 내부에 사전에 점검되지 못한 치명적인 결함요인을 내포하고 있어서 미처 예상하지 못했던 사태에서 엄청난 재난을 불러오게 된다. 예상치 못한 우주선의 폭발(<아폴로13>), 우연히 끼어든 '파리'라는 요인(<플라이>, <브라질>), 냉전체제 하에서 피해의식을 보이는 장군(<닥터 스트레인지러브>), 원한을 품은 컴퓨터기술자(<쥬라기 공원>), 엉뚱하게 끼어든 해커 소년(<위험한 게임>), 이유 없이 '폭주'하는 로봇(<신세기 에반게리온>) 등등 위협요인은 언제나 미처 예상하지 못했던 곳, 아주 사소한 것으로부터 나타나며, 체

계 내의 구성요소들이 서로 긴밀하게 연결되어 있는 거대 과학기술 체계의 특성 때문에 연쇄반응을 일으켜 파멸을 가져오게 된다.

이미지의 근원과 과학기술 민주화에 대한 함의

앞서 세 가지의 유형으로 정리한 과학기술의 이미지를 전체적으로 정리해 보면 이렇다. 과학기술자는 종종 정치적·도덕적 함의를 잊고 오로지 과학기술을 연구·개발하는 데만 '미친' 사람으로 그려지며, 대기업이나 정부 등의 거대조직에 속해 자율성을 잃고 있다. 이들이 개발한 과학기술은 언뜻 보기에는 그럴싸하지만 인간의 실질적인 복지 증진에는 별반 도움을 주지 못하는 것들이며, 대부분 내부적으로 치명적인 결함을 안고 있어 궁극적인 파멸로 치닫는다. 그 결과 미래사회는 암울한 전망으로 뒤덮인다. 무분별한 과학기술의 남용으로 환경은 오염되고, 과학기술자는 지배계급의 노예로 전락하거나 세계 지배를 꿈꾸는 악역이 되며, 사회는 관료적 지배하에 떨어지고 과학기술은 이 지배를 실질적으로 돕거나 최소한 방조한다. 다소 어두운 전망일지는 모르겠으나, 우리가 보는 상당수의 영화들에서 나타나는 전망들을 합치면 이러한 결과가 나올을 부인할 수는 없을 것이다.⁹⁾

대중영화들에서 볼 수 있는 이러한 '압도적'인 미래상은 상당히 놀랍다. 이는 우리 시대에 대중적으로 널리 퍼져 있는 과학기술만능 주의적인 주장들이나 '테크노피아'의 신화를 고려해 본다면 더더욱

9) 필자가 개괄적으로 제시한 이러한 분석들을 구체적으로 몇 편의 영화들에 적용하여 분석한 사례는 김명진(1998)에서 만나볼 수 있다. 거기에서는 <신세기 에반게리온>, <월러스와 그로밋>, <킹덤> 세 편의 영화를 대상으로 했다.

그렇다. 그러면 이제 “왜?”를 물을 차례이다. 20세기와 같이 과학기술의 성과들이 광범위하게 응용되고 있고 과학기술의 전망에 대한 낙관적인 해석들이 대중 속에 널리 퍼져 있던 시기에, 왜 유독 많은 사람들이 즐겨 보는 대중영화 속에서는 이렇게 부정적이고 어두운 이미지들이 넘쳐나고 있을까?

이 물음에 대해, 그 이미지들의 기원을 영화 내적인 어떤 것, 즉 영화의 장르적인 특성으로 돌려버리는 것은 가장 손쉬운 답이 될 것이다. 즉 미래를 암울하게 그려내는 것은 SF영화 장르의 관습(convention)으로, ‘미친 과학자’의 이미지는 호러영화 장르에서 주로 나타나는 관습으로 파악하는 것이다.¹⁰⁾ 이러한 설명에 따르자면 과학기술체계에 내재한 치명적인 결함 역시 단순히 영화에서 서스펜스를 불러일으키기 위한 장르적 장치로 볼 수도 있다. 하지만 이러한 지적은 그러한 이미지들이 ‘재생산’되는 이유는 설명해 낼 수 있지만 그것의 ‘기원’을 해명하지는 못하는 한계를 안고 있다.

한편, 과학기술을 어떻게 묘사하는 이러한 이미지들의 기원을 인문학과 자연과학이라는 ‘두 문화(two culture)’의 대립으로부터 찾는 시각도 있다.¹¹⁾ 즉 20세기 들어 과학기술의 사회적 영향력이 커지면서 과학기술을 담당하는 이공계 종사자들이 더 큰 발언권을 요구하게 되자 전통적으로 사회에서 여론을 주도하는 엘리트층이었던 대중작가·인문학자·법학자·신학자 등이 위기의식을 느끼게 되었

10) 이와 관련하여, 영화에서 나타나는 ‘미친 과학자’의 캐릭터들이 원작소설에서 영화로 각색되는 과정을 통해 더욱 평면화되고 단순히 사악함만을 강조하는 방식으로 변모한다는 분석도 있다. 이에 따르면 소설에서는 등장인물의 복합적이고 섬세한 내면 묘사가 가능한 데 반해 영화는 그야말로 ‘보여주기’와 사운드에 모든 것을 의존해야 하기 때문에 불가피하게 단순화가 생겨난다는 것이다(Toumey, 1992).

11) ‘두 문화’의 대립에 관해서는 고전적 저작인 C. P. 스노우(1996)를 참조하면 된다.

고, 이들이 창조해 낸 ‘텍스트’들에 이러한 위기의식이 반영되었다는 것이다. 이는 분명히 흥미로운 시각이며 미친 과학자의 이미지를 역사적으로 분석했던 웨아트 역시 이러한 시각에 부분적으로 의견을 같이하고 있다(Weart, 1988b). 그러나 이 관점이 지니는 치명적인 약점은 그것이 거의 전적으로 사회의 엘리트 계층간의 대립과 역관계 속에서 문제의 해답을 찾고 있으며, 정작 그러한 이미지들을 ‘소비하는’ 대중을 고려의 대상에서 제외했다는 사실이다. 이는 영화 속의 과학기술 이미지가 지니는 함의를 협소한 엘리트주의의 틀 속에 가두고 대중문화 텍스트가 대중과 주고받는 역동적 상호작용을 간과하는 결과를 초래한다.

결국 앞서 설명했던 과학기술의 이미지들의 기원과 그것이 갖는 함의를 제대로 이해하기 위해서는 그러한 텍스트들이 생산되는 사회적 맥락뿐 아니라 그것이 소비되는 맥락까지도 고려에 넣어야만 한다. 필자는 여기서, 영화 속에 나타나는 과학기술의 모습, 과학기술자의 모습, 그것이 구현된 미래세계의 모습에는 20세기 들어 과학기술이 걸어온 길과 그것이 앞으로 걸어갈 길에 대해 일반 대중이 갖고 있는 우려와 공포 — “과연 새로운 과학기술은 진정으로 인간의 존재조건을 향상시킬 것인가”라는 — 가 잘 ‘반영’되어 있다고 생각한다. 물론 영화들에 묘사된 과학기술과 과학기술자의 이미지들이 실제의 모습을 정확히 묘사하고 있는 것은 아니며, 미래의 모습 역시 지나치게 일방적으로만 그려져 있는 것도 사실이다(나아가 필자가 들었던 세 가지 유형들이 과학기술의 모습의 전부도 아니다). 또한 과학기술에 대한 대중의 태도가 영화 속의 이미지들에 그대로 투영되어 있는 것은 더더욱 아니다. 이 시대를 살아가는 대중들은 널리 선전되는 기술결정론적 ‘테크노피아’의 신화를 적극적으로 받아들이면서도 미래에 대해 암울한 전망을 던지는 영화들 역시 무리 없이 수용하는 이중적이고 복합적인 태도를 보여 주기 때문이다.

그럼에도 불구하고 영화 속의 과학기술 이미지들은 단순히 놀라운 예술적 상상력이나 과학기술에 대한 편협한 관점의 반영을 넘어서는 그 무엇을 함축하고 있다. 이 이미지들 속에는 원자폭탄의 투하를 목도하고 핵전쟁의 위협이 상존하는 냉전치하를 살아갔으며, 드리마일 섬과 체르노빌 핵발전소 사고, 챌린저호의 폭발 등으로 대표되는 거대 과학기술체계의 실패를 겪은 20세기 사람들의 정서가 녹아 있는 것이다.

바로 이 지점에서 영화 속의 과학기술 이미지들이 과학기술 민주화 운동에 대해 던져 주는 함의가 존재한다고 생각된다. 영화 속에 나타나는 이미지들은 현실에 대한 '잘못된' 재현이므로 교정되어야 할 그 무엇이 아니라 '대중의 과학이해'의 중요한 한 축을 구성하고 있는 요소로 이해되어야 한다. 그 이미지들은 오늘날의 기술사회를 살아가면서도 자신의 삶에 막대한 영향을 끼치고 있는 과학기술에 관한 의사결정에서 소외된 대중의 태도를 엿볼 수 있는 하나의 창으로서의 기능을 하며, 그런 점에서 과학기술 민주화 운동이 천착(穿鑿)해야만 하는 운동의 과제들을 제시해 주고 있다고 하겠다.

이 글에서 언급된 영화들 (연도순)

⑤는 국내에서 비디오로 출시되었음을 뜻하며, D는 감독의 이름을 뜻한다. 원제와 출시제목이 다른 경우에는 그 뒤에 비디오 출시제목을 첨부했지만 바뀐 한글제목으로 널리 알려진 경우에는 그대로 표기했다.

- <메트로폴리스 Metropolis>(1927), D: 프리츠 랑 ⑤
- <퀴리 부인 Madame Curie>(1943), D: 멜빈 로이
- <해변에서 On the Beach>(1959), D: 스탠리 크레이머
- <닥터 노 Dr. No>(1963), D: 테렌스 영 ⑤ <007 살인번호>
- <닥터 스트레인지러브 Dr. Strangelove: Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb>(1964), D: 스탠리 큐브릭 ⑤
- <알파빌 Alphaville>(1965), D: 장 뤽 고다르 ⑤
- <2001 스페이스 오딧세이 2001: A Space Odyssey>(1968), D: 스탠리 큐브릭 ⑤
- <혹성탈출 Planet of the Apes>(1968), D: 프랭클린 샤프너 ⑤
- <지하세계의 음모 Beneath the Planet of the Apes>(1970), D: 테드 포스트 ⑤
- <시계장치 오렌지 A Clockwork Orange>(1971), D: 스탠리 큐브릭
- <THX 1138>(1972), D: 조지 루카스
- <자도르 Zardoz>(1974), D: 존 부어맨 ⑤
- <스타 워즈 Star Wars>(1977), D: 조지 루카스 ⑤
- <악마의 씨 Demon Seed>(1977), D: 도널드 캐밀 ⑤ <악령의 종자>
- <에일리언 Alien>(1979), D: 리들리 스코트 ⑤
- <차이나 신드롬 The China Syndrome>, D: 제임스 브리지스 ⑤
- <매드 맥스 2 Mad Max II: Road Warrior>(1981), D: 조지 밀러 ⑤
- <블레이드 러너 Blade Runner>(1982), D: 리들리 스코트 ⑤
- <트론 Tron>(1982), D: 스티븐 리스버거 ⑤ <컴퓨터전사 트론>
- <위험한 게임 Wargames>(1983), D: 존 바담 ⑤
- <슈퍼맨 3 Superman III>(1983), D: 리처드 레스터 ⑤
- <터미네이터 Terminator>(1984), D: 제임스 카메론 ⑤
- <1984>(1984), D: 마이클 레드포드 ⑤
- <파이어스타터 Firestarter>(1984), D: 마크 레스터 ⑤ <초능력자>
- <드림스케이프 Dreamscape>(1984), D: 조셉 루벤 ⑤
- <바람계곡의 나우시카 風の谷のナウシカ>(1984), D: 미야자키 하야오 ⑤
- <스플래쉬 Splash>(1984), D: 론 하워드 ⑤
- <브라질 Brazil>(1985), D: 테리 길리엄 ⑤ <여인의 음모>

- <조용한 지구 The Quiet Earth>(1985) D: 제프 머피
- <매드 맥스 3 Mad Max beyond Thunderdome>(1985), D: 조지 밀러 ㉠
- <백 투 더 퓨처 Back to the Future>(1985), D: 로버트 저메키스 ㉠
- <플라이 The Fly>(1986), D: 데이비드 크로넨버그 ㉠
- <모스키토 코스트 The Mosquito Coast>(1986), D: 피터 위어 ㉠ <해리슨 포트의 대탈환>
- <아끼라 Akira>(1988), D: 오토모 카츠히로
- <하녀 이야기 The Handmaid's Tale>(1990), D: 폴커 슈렌도르프 ㉠ <핸드메이즈>
- <터미네이터 2 Terminator 2: The Judgement Day>(1991), D: 제임스 카메론 ㉠
- <화려한 외출 A Grand Day Out>(1992), <전자바지소동 The Wrong Trousers>(1993), <양털 도둑 A Close Shave>(1995), D: 닉 파크 ㉠ <윌러스와 그로밋>
- <데몰리션 맨 Demolition Man>(1993), D: 마르코 브람빌라 ㉠
- <쥬라기 공원 Jurassic Park>(1993), D: 스티븐 스필버그 ㉠
- <탱크 걸 Tank Girl>(1995), D: 레이첼 텔러레이 ㉠
- <네트 The Net>(1995) D: 어윈 윙클러 ㉠
- <워터월드 Waterworld>(1995), D: 케빈 레이놀즈 ㉠
- <아폴로 13 Apollo 13>(1995), D: 론 하워드 ㉠
- <신세기에반개리온 新世紀エヴァンゲリオン>(1995-6), D: 안노 히데아키 ㉠
- <뷰티풀 그린 La Belle verte>(1996), D: 폴린느 세로 ㉠
- <가타카 Gattaca>(1997), D: 앤드류 니콜 ㉠
- <미믹 Mimic>(1997), D: 길레르모 델 토로 ㉠
- <에너미 오브 스테이트 Enemy of the State>(1998), D: 토니 스코트 ㉠
- <트루먼 쇼 The Truman Show>(1998), D: 피터 위어 ㉠
- <매트릭스 The Matrix>(1999), D: 앤디 워쇼스키 & 래리 워쇼스키 ㉠
- <딥 블루 씨 Deep Blue Sea>(1999), D: 레니 할런 ㉠

참고문헌

- 김동광 (1999), 「과학대중화의 새로운 시각」, 『진보의 패러독스』, 당대, 42-61.
- 김명진 (1998), 「대중문화 텍스트 속의 과학기술 이미지」, 《다른과학》 5호, 14~20.
- 김진우 (1995), 『하이테크 시대의 SF영화』, 한나래.
- 레로이 두백 외 (1996), 『과학을 알면 SF영화가 보인다』, 홍주봉·차동우 옮김, 한승.
- 로렌스 M. 크라우스 (1996), 『스타트랙의 물리학』, 박병철 옮김, 영림카디널.
- _____ (1998), 『스타트랙을 넘어서』, 박병철 옮김, 영림카디널.
- 정재승 (1998), 『시네마 사이언스』, 아카데미서적.
- _____ (1999), 『물리학자는 영화에서 과학을 본다』, 동아사이.
- C. P. 스노우 (1996), 『두 문화』, 오영환 옮김, 민음사.
- Goldman, Steven L. (1989), "Images of Technology in Popular Films: Discussion and Filmography," *Science, Technology, and Human Values* 14(3), 275-301.
- Kuhn, Annette (ed.), (1990), *Alien Zone: Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*, London: Verso.
- Tourney, Christopher P. (1992), "The Moral Character of Mad Scientists: A Cultural Critique of Science," *Science, Technology, and Human Values* 17(4), 411-437.
- Tudor, Andrew (1989a), "Seeing the Worst Side of Science," *Nature* 340(24 August), 589-592.
- _____ (1989b), *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, London: Blackwell.
- Turney, Jon (1998), *Frankenstein's Footsteps: Science, Genetics and Popular Culture*, New Haven: Yale University Press.
- Weart, Spencer (1988a), *Nuclear Fear: A History of Images*, Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- _____ (1988b) "The Physicist as Mad Scientist," *Physics Today* 41(6), 28-37.